

SMART CYCLE®

¡EJERCICIO FÍSICO, JUEGOS
Y APRENDIZAJE EN UN MISMO JUGUETE!

¡Pedalea! ¡Juega! ¡Aprende!

Es una bici estática, un centro de aprendizaje y un sistema de juegos recreativos... ¡todo en uno! Smart Cycle se enchufa directamente al televisor. ¡Listo para llevar al niño de viaje en la divertida aventura de aprender! Mientras pedalea, simpáticos personajes le guían a través de descubrimientos educativos, juegos e incluso emocionantes carreras.



Conduce

Pedalea, conduce y aprende a tu ritmo. Visita la Montaña de mates, el Lago de formas, los Campos de números, el Riachuelo de letras y otros interesantes lugares.

Aprende

¡Una paradita para descansar y seguir aprendiendo! Usa la palanca (joystick) para reforzar habilidades de aprendizaje importantes mediante juegos y actividades. Dispone de diferentes niveles de dificultad para adaptarse a la edad del jugador.

¡Haz carreras!

¡Gas a fondo! Puedes competir contra los coches de la pantalla, hacer carreras contrarreloj o competir con otros pilotos.



Piezas

Manillar

Armazón con consola y cable de conexión

Base delantera (ancha)

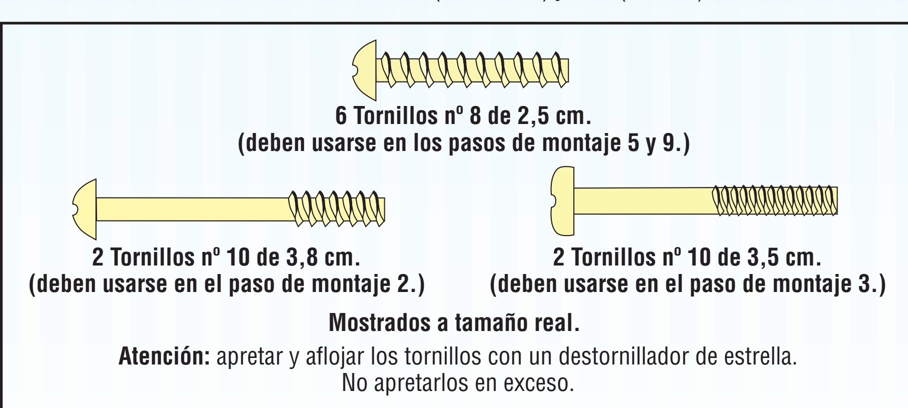
2 pedales (derecho e izquierdo)

Base trasera (estrecha)

Llave

Cartucho de juego "La aventura de aprender" con mosquetón

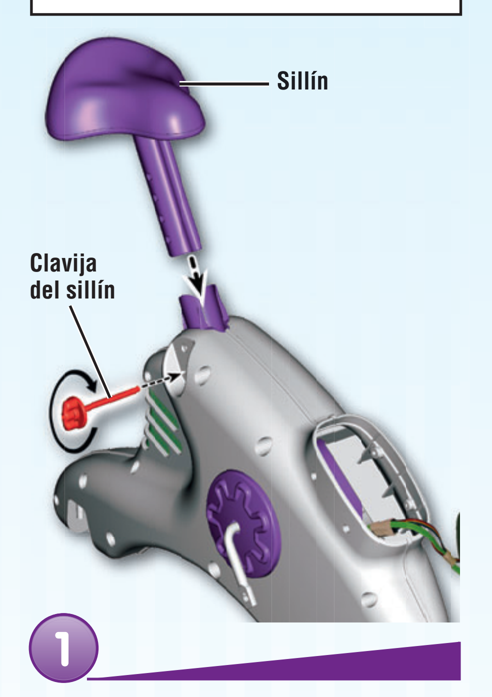
Requiere montaje por parte de un adulto. Herramientas necesarias para el montaje: destornillador de estrella (no incluido) y llave (incluida).

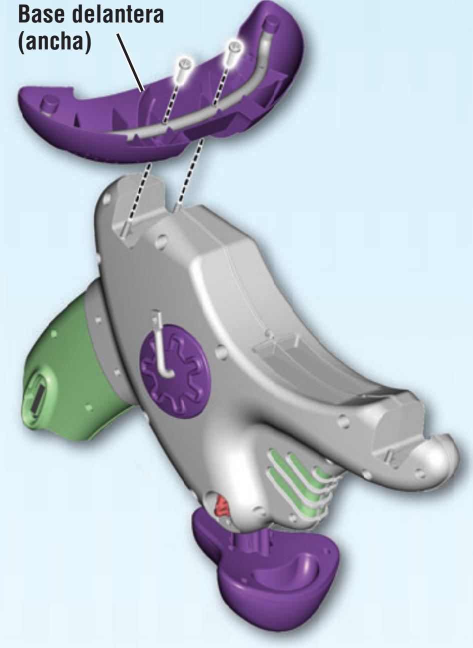


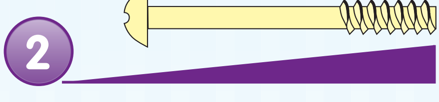
Montaje

⚠ PRECAUCIÓN

Contiene piezas pequeñas necesarias para el montaje del juguete. Requiere montaje por parte de un adulto.







1

- Girar la clavija del sillín para retirarla del armazón.
- Introducir el sillín en la ranura del armazón.
- Volver a colocar la clavija del sillín y girarla para fijarlo.

Atención: *la altura del sillín se puede regular para que el niño esté más cómodo. Para ello, basta con retirar la clavija y levantar o bajar el sillín. Para fijarlo, volver a colocar la clavija.*

2

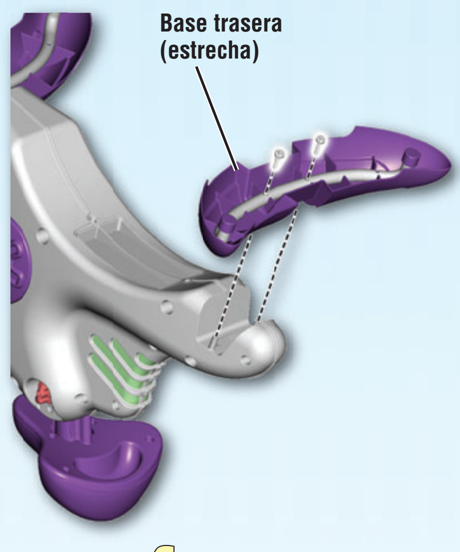
- Colocar la bicicleta del revés.
- Identificar la base delantera (ancha) y la trasera (estrecha).
- Encajar la base delantera (ancha) en la ranura de la parte delantera del armazón.

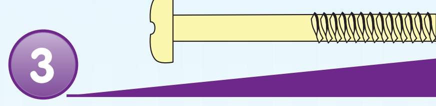
Atención: *la base delantera debe encajar fácilmente en la ranura del armazón. Si no encaja bien, girar la base de modo que sus extremos apunten hacia fuera.*

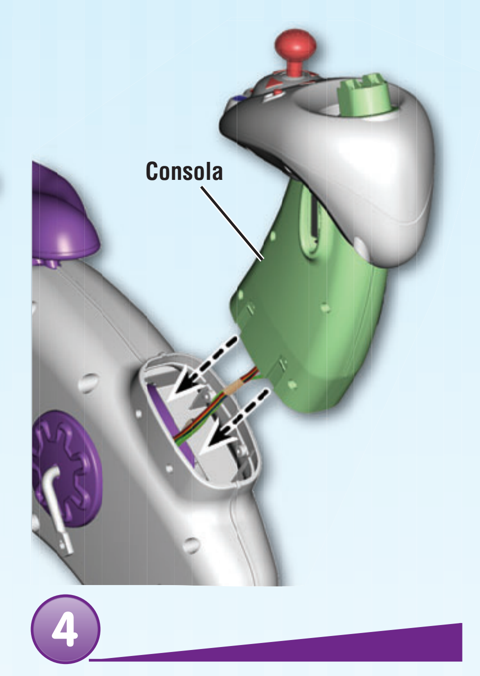
- Introducir dos tornillos **largos nº 10 de 3,8 cm** en el tubo de la base delantera y atornillarlos.



Montaje







3

- Encajar la base trasera (estrecha) en la ranura de la parte posterior del armazón.

***Atención:** la base trasera debe encajar fácilmente en la ranura del armazón. Si no encaja bien, girar la base de modo que sus extremos apunten hacia fuera.*

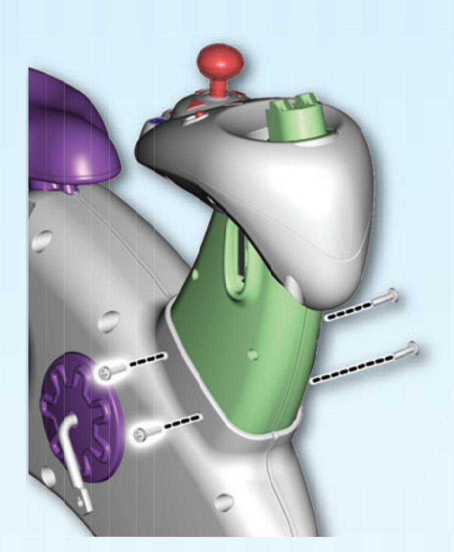
- Introducir dos **tornillos largos** nº 10 de 3,5 cm en el tubo de la base trasera y atornillarlos.
- Colocar la bicicleta del derecho.

4

- Introducir la consola en el armazón, plegando correctamente los cables.



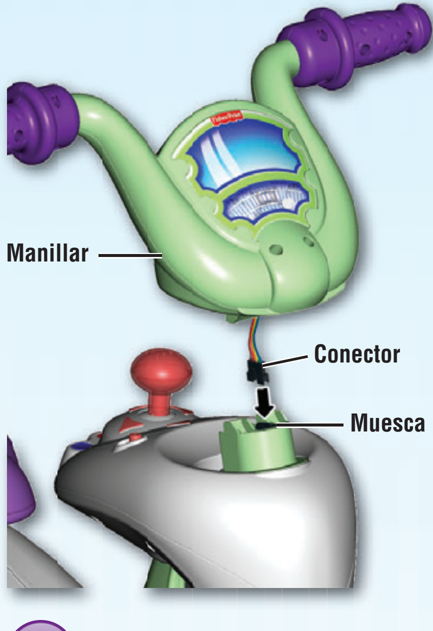
Montaje



5

• Alinear los agujeros para tornillos del armazón con los de la consola.
• Introducir cuatro tornillos nº 8 de 2,5 cm en el armazón para sujetar la consola y apretarlos.

¡ATENCIÓN! Para que el juguete funcione correctamente hay que introducir el conector del manillar en la muesca de la consola.



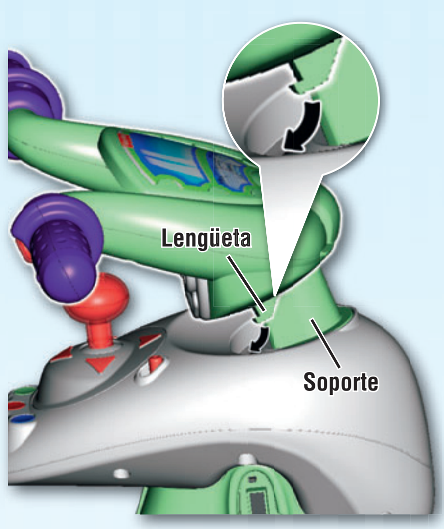
6

• Introducir el conector del manillar en la muesca de la consola.

Atención: *el conector ha sido diseñado para encajar de una sola manera en la muesca. Si no encaja a la primera, girarlo y volverlo a intentar.*



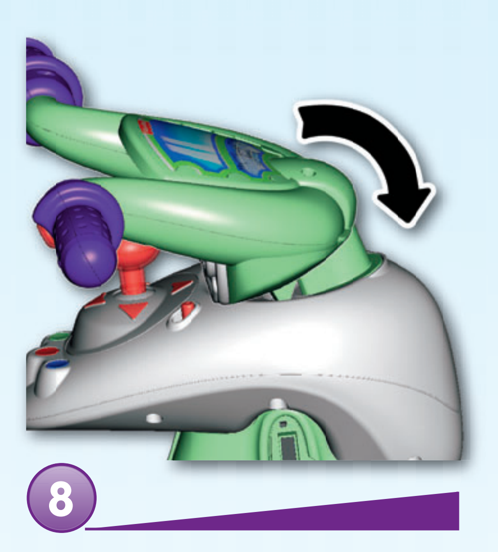
Montaje





7

- Colocar el manillar en la parte superior del soporte, en posición inclinada.
- Apretar para introducir la lengüeta de la parte posterior del manillar en la ranura de la consola.

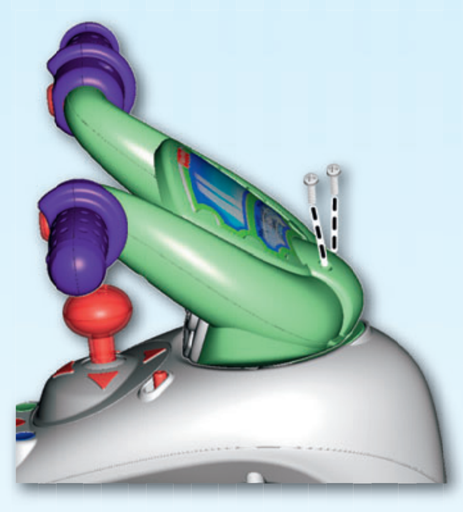


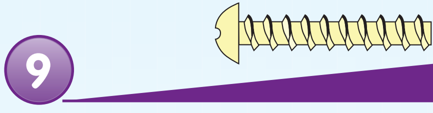
8

- A continuación, apretar el manillar hacia delante y abajo para encajarlo.



Montaje

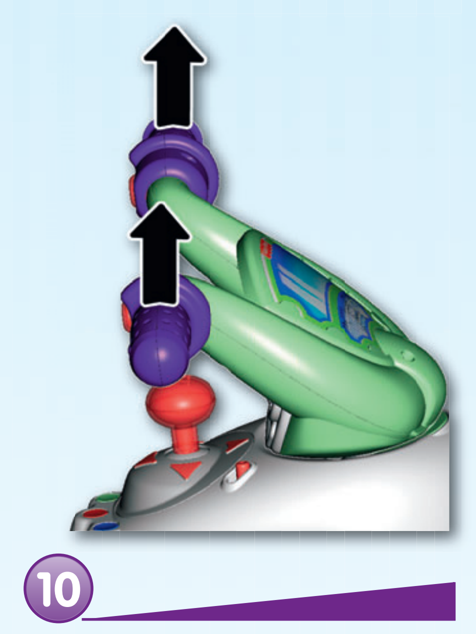




9

• Introducir dos tornillos nº 8 de 2,5 cm en el manillar y atornillarlos.

Atención: *si los tornillos no se pueden apretar, significa que no se ha montado el manillar correctamente. Retirarlo y volver a realizar los pasos de montaje 7 y 8.*

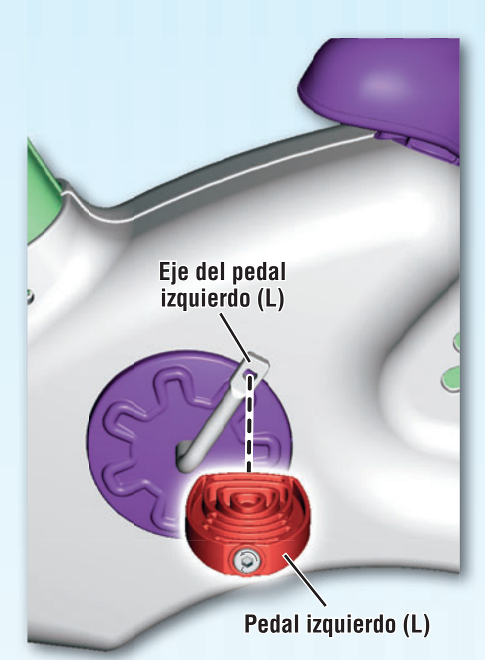


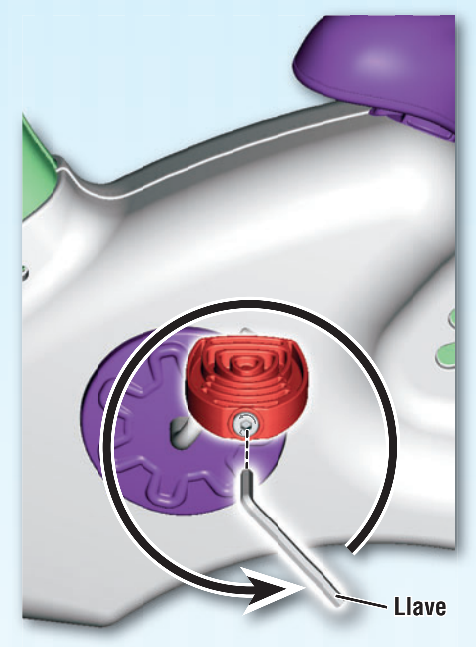
10

• Tirar del manillar hacia arriba para asegurarse de que está bien sujeto a la consola. **Si se puede desmontar, significa que no se ha montado correctamente.** En dicho caso, volver a realizar los pasos de montaje del 6 al 9.



Montaje





GIRAR EN SENTIDO ANTIHORARIO.



- Localizar el pedal izquierdo con la marca **L** en la parte exterior.
- A continuación, encontrar el eje del pedal izquierdo con la marca **L**.
- Introducir el extremo roscado del pedal izquierdo en el agujero del eje de dicho pedal.
- Enroscar manualmente el pedal izquierdo girándolo en sentido antihorario.

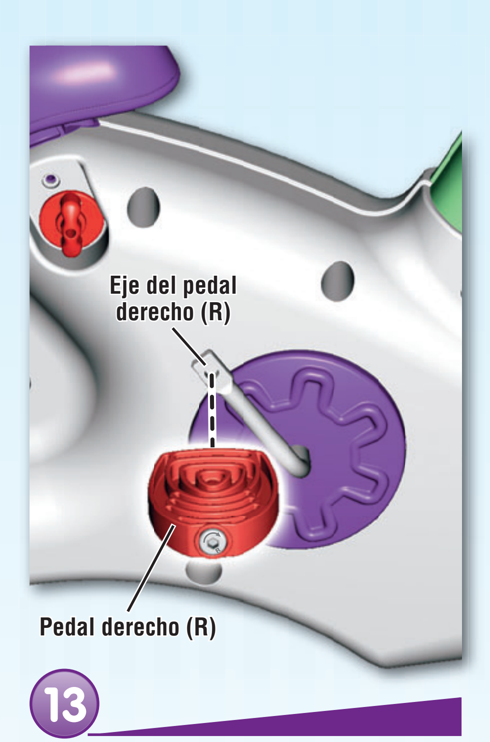


- Encajar la llave en el extremo del pedal izquierdo. Girarla en sentido antihorario para acabar de apretar el pedal.

Atención: *el pedal derecho no puede enroscarse en el eje del pedal izquierdo. Retirar el pedal y asegurarse de estar montando el pedal izquierdo en el eje izquierdo. Asegurarse de que la letra* **L** *de cada pieza coincide.*



Montaje



- Introducir el extremo roscado del pedal derecho (con la marca **R**) en el agujero del eje del pedal derecho (que también tiene la marca **R**).
- Enroscar manualmente el pedal derecho girándolo **en sentido horario.**



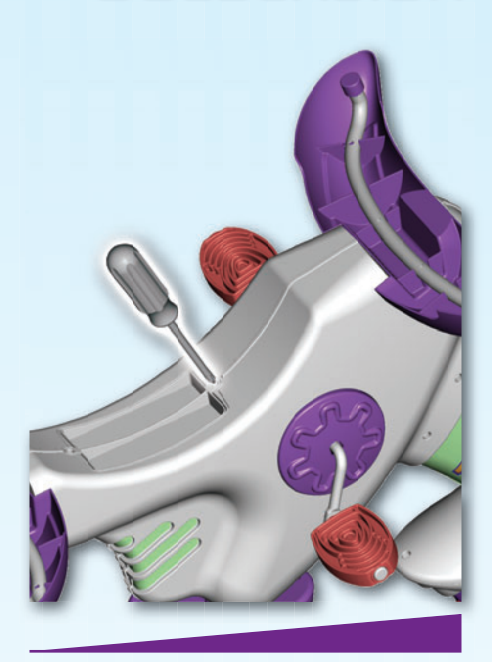
GIRAR EN SENTIDO HORARIO.



- Encajar la llave en el extremo del pedal derecho. Girarla **en sentido horario** para acabar de apretar el pedal.



Colocación de las pilas



- Localizar el compartimento de las pilas en la parte inferior del armazón.
- Desatornillar los tornillos de la tapa del compartimento de las pilas con un destornillador de estrella y retirarla.
- Introducir 4 pilas **alcalinas** D/LR20 en el compartimento.

Atención: *recomendamos utilizar exclusivamente pilas* ***alcalinas****. Las pilas no alcalinas pueden afectar al funcionamiento de este juguete.*

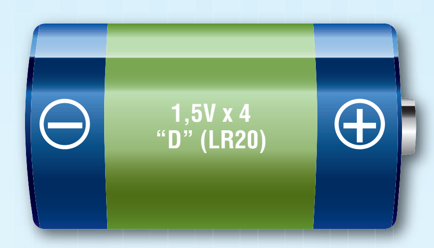
- Colocar de nuevo la tapa del compartimiento y apretar los tornillos.
- Si el juguete no funciona correctamente, deja de funcionar o aparece el símbolo de nivel bajo de pilas en la pantalla del televisor, sustituir las pilas. Recomendamos que sea un adulto el que sustituya las pilas gastadas del juguete.



- Ayúdenos a proteger el medio ambiente y no tire este producto en la basura doméstica (2002/96/EC). Para más información sobre la eliminación correcta de residuos, póngase en contacto con la Junta de Residuos o el Ayuntamiento de su localidad.



Información de seguridad acerca de las pilas



En circunstancias excepcionales, las pilas pueden desprender líquido corrosivo que puede provocar quemaduras o dañar el juguete. Para evitar el derrame de líquido corrosivo:

- No mezclar pilas nuevas con gastadas ni pilas de diferentes tipos: alcalinas, estándar (carbono-cinc) y recargables (níquel-cadmio).
- Colocar las pilas tal como se indica en el interior del compartimento.
- Retirar las pilas del juguete si no se va a utilizar durante un largo período de tiempo.
- No dejar nunca pilas gastadas en el juguete. Un escape de líquido corrosivo podría estropearlo.
- Desechar las pilas gastadas en un contenedor de reciclaje de pilas.
- No quemar el juguete ya que las pilas de su interior podrían explotar o desprender líquido corrosivo.
- Evitar cortocircuitos en los polos de las pilas.
- Utilizar sólo pilas del tipo recomendado en las instrucciones o equivalente.
- No intentar cargar pilas no recargables.
- Antes de recargar las pilas recargables, sacarlas del juguete.
- Recargar las pilas recargables siempre bajo supervisión de un adulto.



Cómo conectar la bicicleta Smart Cycle al televisor

Atención: *este producto funciona solo en televisores de sistema PAL. Como este es el sistema estándar en España, en principio usted no debería tener ningún problema, pero para asegurarse de que su televisor es PAL, recomendamos consultar el manual de instrucciones del aparato.*



Atención: en la imagen superior se muestra un televisor con grabador de vídeo y DVD integrados, y entradas en la parte frontal. Es posible que su televisor o grabador de vídeo tenga las entradas situadas en la parte posterior.

¡ATENCIÓN! El televisor o grabador de vídeo debe disponer de entradas de audio y vídeo.

- Situar la bicicleta Smart Cycle enfrente del televisor.
- Localizar el cable de conexión en la parte delantera de la bicicleta.
- Conectar las clavijas de audio y vídeo en las entradas del televisor o grabador de vídeo del mismo color (amarillo para la entrada de vídeo, blanco para la entrada del canal izquierdo de audio, rojo para la entrada del canal derecho de audio).

Atención: *se ha incluido un esquema detallado para mostrar cómo hay que conectar la bicicleta Smart Cycle a un televisor o a un televisor con grabador de vídeo.* *Ver página 26.*

¡ATENCIÓN! Es posible que la bicicleta Smart Cycle no funcione correctamente debido a interferencias. Volverá a funcionar correctamente cuando cesen las interferencias.



- Introducir el cartucho de juego en la ranura lateral del armazón. Apretar el cartucho para asegurarse de que está bien introducido.

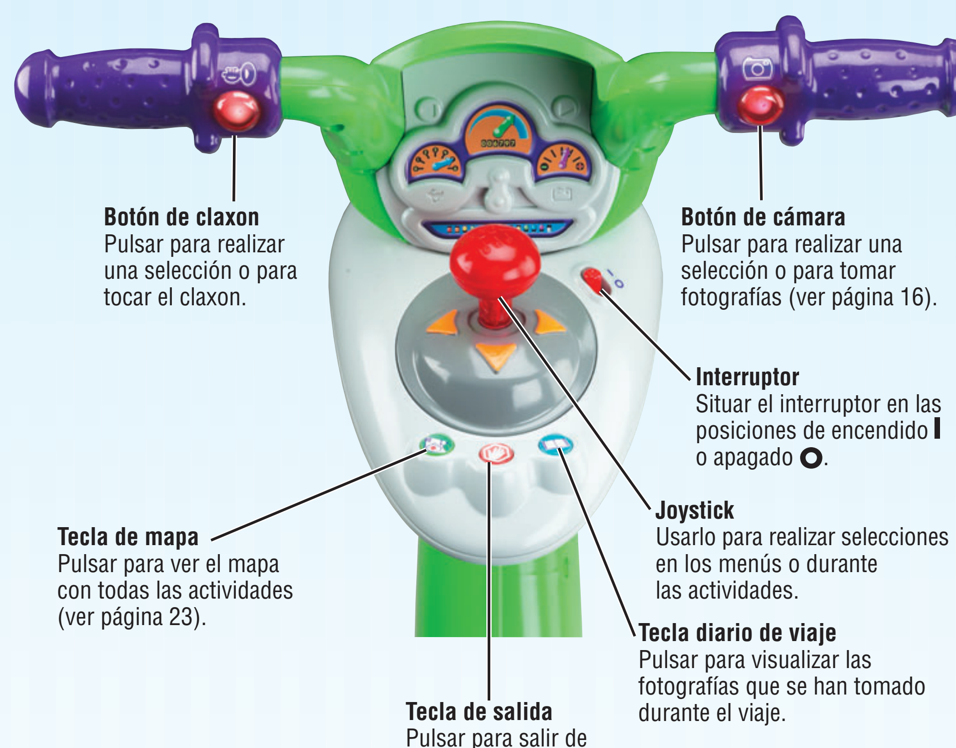
Atención: *del mosquetón se pueden colgar otros cartuchos (no incluidos, se venden por separado).*

- **Encender** el televisor o grabador de vídeo.
- Colocar el interruptor de la bicicleta en la posición de **encendido I**.
- Para visualizar la imagen del juego en la pantalla del televisor, ajustar el televisor o grabador de vídeo en el modo de ENTRADA o ENTRADA DE VÍDEO.

Atención: *el cable de conexión está diseñado para desconectarse fácilmente si se tira de él. En este caso, basta con volver a encajar los conectores de la mitad del cable de modo que sus colores coincidan.*



¡PREPÁRATE PARA JUGAR A "LA AVENTURA DE APRENDER"!







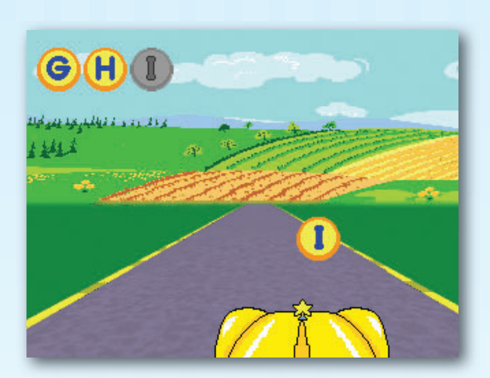
¡Personaliza tu vehículo!



- Usar el joystick para elegir el vehículo que se desea conducir.
- Pulsar uno de los dos botones del manillar para realizar la selección.
- Repetir la misma operación para elegir el color del vehículo, el sonido del claxon y el estilo del capó.



La aventura de aprender





¡Encuentra los objetos!

- Para avanzar por la carretera hay que pedalear. ¡Cuanto más rápido se pedalee, mayor será la velocidad!
- Usar el manillar para girar.
- Hay que encontrar todas las letras, números o formas mostradas en la parte superior izquierda de la pantalla. Para recogerlos, simplemente hay que pasar por encima de ellos. ¡No hay que pasar por encima de otros objetos!

Desvíos

- Cuando aparezcan los desvíos, se puede seguir conduciendo por la carretera hasta completar el circuito o desviarse hacia éstos para acceder a otros divertidos juegos y actividades. Para tomar un desvío, basta con acercarse al lateral de la carretera cuando se aproxima uno.

Atención: *se puede pedalear hacia atrás para volver a algún desvío que se haya pasado de largo.*



¡Haz fotos!

- Pulsar el botón derecho del manillar para tomar fotografías de cualquier actividad.





Granero Alfabético





¡Encuentra las letras!

- Escuchar atentamente la letra que hay que encontrar. *"Encuentra la P mayúscula".*
- Mover el joystick para desplazarse por las posibles respuestas. A continuación, pulsar uno de los dos botones del manillar para elegir una letra.
- ¡Hay que elegir la letra correcta para completar una palabra! *"P - pato".*
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!





Riachuelo de letras



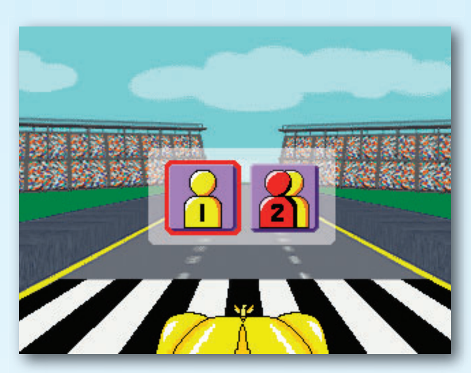
¡Atrapa las letras para deletrear palabras!

- Hay que deletrear la palabra que aparece en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. En cada nivel del juego, se dispone de cinco vidas para deletrear las palabras correctamente.
- En la pantalla aparecen bichitos voladores llevando letras.
- Con el joystick, el niño debe mover la rana a la derecha y a la izquierda. A continuación, pulsar uno de los dos botones del manillar para que la rana saque la lengua y atrape un bichito con su letra.
- Cuando se consigue completar una palabra, ¡se ganan puntos! La puntuación aparece en el extremo inferior derecho de la pantalla. Cada vez que se elige una letra incorrecta, la rana pierde una vida.
- Cuando se consiguen deletrear todas las palabras de un nivel, se pasa al siguiente. En el siguiente nivel, las palabras son más largas y los bichitos se mueven más deprisa.
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!



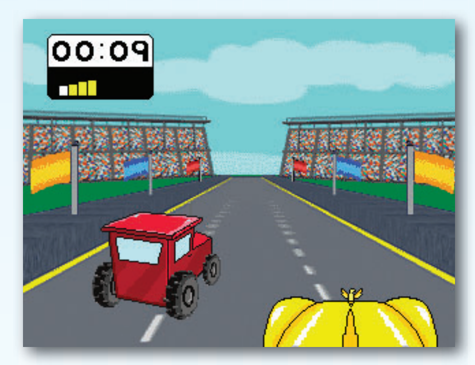


La gran carrera



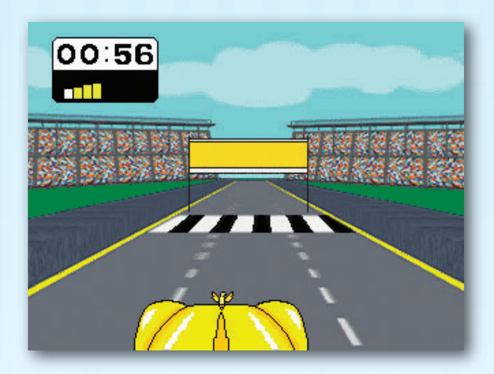
¡Pedalea lo más rápido que puedas hasta llegar a la línea de meta!

- Con el joystick, elegir una carrera de 1 ó 2 jugadores. Pulsar uno de los dos botones del manillar para seleccionar la carrera.



1 Un jugador

- Pedalear lo más rápido posible hasta llegar a la línea de meta. Hay que intentar avanzar a los otros coches. Para ganar hay que llegar el primero.



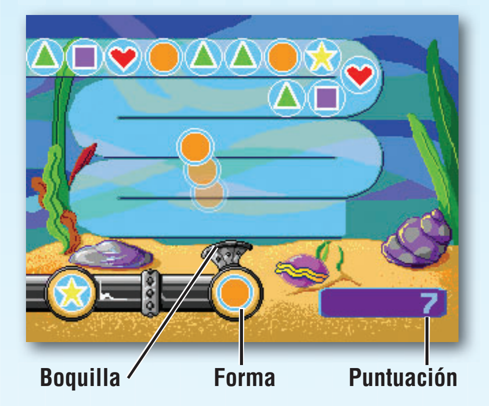
2 Dos jugadores

- Los jugadores deben jugar por turnos. Hay que pedalear lo más rápido posible hasta llegar a la línea de meta, fijándose en el tiempo.
- Cuando acabe el turno del primer jugador, el segundo debe intentar superarlo.
- Gana el jugador con el mejor tiempo.
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!





Lago de formas





¡Haz coincidir las formas para reventar las burbujas!

- Hay que observar la forma del interior de la boquilla y, con el joystick, dirigirla hacia una burbuja que tenga la misma forma.
- Pulsar uno de los dos botones del manillar para disparar la forma y reventar la burbuja.
- Si se toca una burbuja con la misma forma, ¡se consiguen puntos! Si se toca una forma equivocada, la burbuja vuelve flotando hasta el principio.

Atención: *el pez comodín sirve para reventar cualquier burbuja.*

- Hay que intentar reventar todas las burbujas antes de que lleguen a la parte inferior. Cuando se revientan todas las burbujas, se pasa al siguiente nivel. En el siguiente nivel, las burbujas se mueven más deprisa.
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!

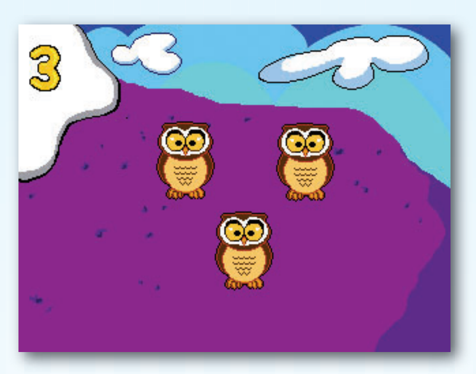


Montaña de mates



¡Diviértete contando!

- Con el joystick, el niño debe mover las nubes sobre un número.

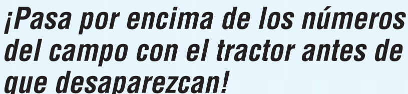


- El juguete le dirá qué número es y en pantalla verá cómo cuenta el número de objetos correspondiente.
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!



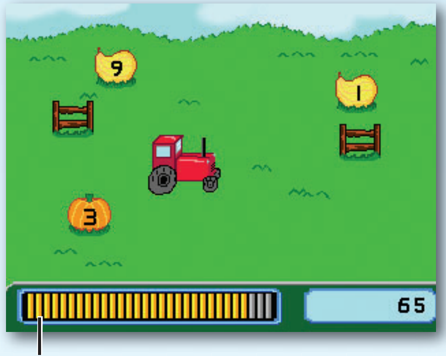






¡Pasa por encima de los números del campo con el tractor antes de que desaparezcan!

- Mover el tractor por el campo con el joystick. Hay que pasar por encima de los números antes de que desaparezcan.
- Cada vez que se pasa por encima de un número, ¡se consiguen puntos! Hay que intentar conseguir el máximo de puntos posible antes de que se agote el tiempo.



Tiempo

- Cuando se agota el tiempo, se pasa al siguiente nivel. En el siguiente nivel, los números aparecen y desaparecen más deprisa. Además, hay que esquivar obstáculos. ¡No pierdas puntos!
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!





Actividad Extra



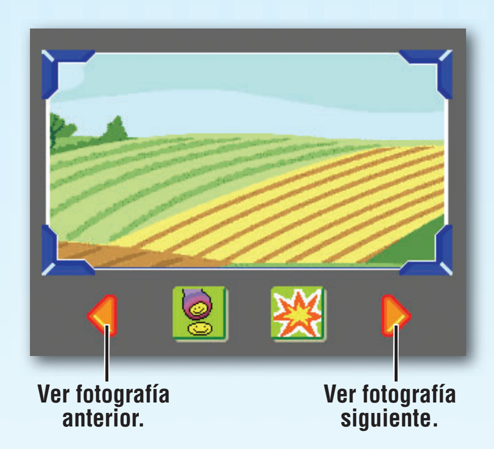
- Para llegar aquí, primero hay que entrar en todas las actividades del circuito y superar el primer nivel de cada juego.



- **Desfile de hormigas.** Las hormigas desfilan llevando una letra, número o forma.
- Al acabar de jugar con esta actividad, pulsar la tecla de salida (icono) para volver a la carretera. ¡Pedalea hasta la próxima actividad!



Diario de viaje



- Pulsar la tecla diario de viaje (icono). Las fotografías se pueden volver a ver y seleccionar con el joystick y los botones del manillar.



- Con el joystick y los botones del manillar, seleccionar el icono del sello (icono) para decorar el dibujo.
- Elegir un sello con el joystick y los botones del manillar, y colocarlo sobre la imagen.
- Seleccionar el botón borrar (icono) para decorar otro dibujo.





MAPA



- Para acceder a las actividades, hay que dirigirse hacia los desvíos correspondientes mientras se está conduciendo por la carretera. También se puede pulsar la tecla de mapa para visitar cualquier actividad del circuito.



Guía de problemas de funcionamiento

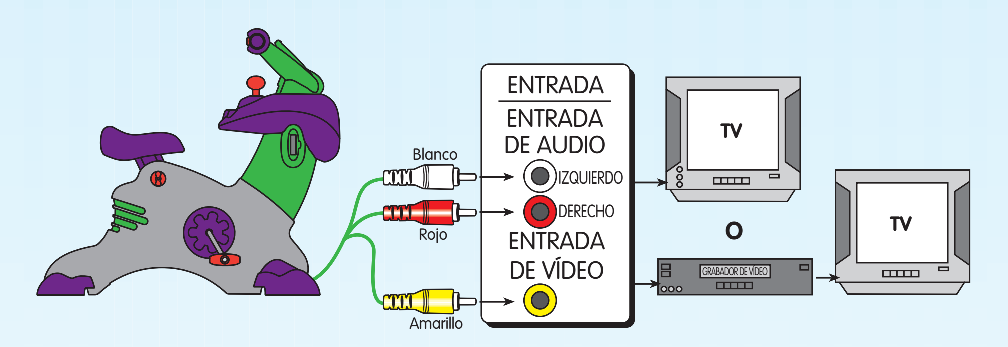
Problema	Causa	Solución
No se ve ninguna imagen en la pantalla del televisor.	El televisor o el grabador de vídeo no están conectados a la entrada adecuada.	Pulsar el botón "bajar un canal" del grabador de vídeo o televisor y buscar un canal de ENTRADA por debajo del canal número 2.
		Mediante el menú del televisor o del grabador de vídeo, buscar la opción ENTRADA o FUENTE. Cambiar a ENTRADA o FUENTE.
		Consultar el manual de instrucciones del televisor o del grabador de vídeo.
	Las pilas de la bicicleta están gastadas.	Sustituir las pilas de la bicicleta por cuatro pilas **alcalinas** D/LR20 nuevas.
	La tapa del compartimento de las pilas está mal cerrada.	Apretar bien los dos tornillos de la tapa del compartimento de las pilas.
	El cable de conexión está desconectado.	Comprobar que ambos extremos del cable de conexión están bien conectados a la bicicleta y al televisor o grabador de vídeo.
	El cartucho de juego no está bien introducido en la ranura de la bicicleta.	Retirar el cartucho de juego de la ranura de la bicicleta y volverlo a introducir, asegurándose de que quede bien colocado.
	Durante el montaje, no se ha introducido el conector del manillar en la muesca de la consola.	Separar el manillar de la consola y del armazón (aflojar y retirar los dos tornillos de la parte delantera del manillar). Introducir el conector del manillar en la muesca de la consola. Volver a montar la consola y el manillar en el armazón.



Problema	Causa	Solución
En la pantalla del televisor aparece el símbolo de nivel bajo de pilas .	Las pilas de la bicicleta están gastadas.	Sustituir las pilas de la bicicleta por cuatro pilas **alcalinas** D/LR20 nuevas.
En un televisor panorámico, la imagen de la pantalla se ve deformada o distorsionada.	La pantalla panorámica del televisor está mal configurada.	Para visualizar el juego correctamente, no usar el formato de imagen 16:9 (panorámico) en los televisores de pantalla panorámica. Este producto ha sido diseñado para televisores estándar con formato de imagen 4:3. En los televisores de pantalla panorámica, se verán dos franjas negras en los laterales de la imagen. Para más información acerca del cambio de formato de pantalla, consultar el manual de instrucciones del televisor.



Conexión a un televisor o a un televisor con grabador de vídeo



Atención: es posible que las entradas de audio y vídeo estén situadas en la parte trasera del televisor o grabador de vídeo.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL CONSUMIDOR

Consejos de seguridad

- Para jugar, sentarse en el sillín.
- Llevar zapatos para jugar con este producto (no ir descalzo).
- Los jugadores deben subirse a la bicicleta de uno en uno.

Atención

- Recomendamos guardar estas instrucciones para futura referencia, ya que contienen información de importancia acerca de este producto.
- Funciona con 4 pilas **alcalinas** D/LR20, no incluidas.
- Edad: de 3 a 6 años.
- Este producto ha sido diseñado sólo para ser usado en interiores.

Limpieza y mantenimiento

- Limpiar el juguete con un paño humedecido con jabón suave y agua. No usar lejía. No usar detergentes fuertes o abrasivos. No sumergir el juguete.
- Este producto no posee piezas recambiables, por lo que no debe desmontarse bajo ningún concepto, ya que podría estropearse.
- Comprobar periódicamente si el producto se ha desgastado o ha sufrido algún daño y sustituir cualquier pieza que se haya roto.

ESPAÑA: Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com. Tel: 902.20.30.10; http://www.service.mattel.com/es.

GREAT BRITAIN: Mattel UK Ltd, Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. www.service.mattel.com.



¡Amplía el aprendizaje! ¡Descubre todos los juegos coleccionables Smart Cycle!

Se venden por separado. Atención: no todos los juegos están disponibles en todos los países.





Fisher-Price, Inc., a subsidiary of Mattel, Inc., East Aurora, NY 14052 U.S.A.

www.fisher-price.com/es

PRINTED IN CHINA

N5984pr-0725